

Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya

Adhitya Rol Asmi¹, Aulia Novemy Dhita Surbakti B.², Hudaidah C.³

¹ adhityarolasmi@unsri.ac.id

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

ABSTRACT

E-module is one of educational technology developments that can improve the quality of the teaching process. This study aims to develop an e-module based application Flip Book Maker in the Pancasila Education coursework. Research method using Borg and Gall development model. This research is divided into three stages: (a) needs assessment; (b) development of Flip Book Maker based e-module on Character Education chapter; and (3) trial and effectiveness test of Flip Book Maker based e-module on Character Education chapter. The results showed that the Flip Book Maker based e-module on Character Education chapter in Pancasila Education coursework is effective for strengthening student character and also effective in improving learning outcomes.

Keywords: *E-modul, Flip Book maker, Pancasila Education, Character Building.*

ABSTRAK

E-modul merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah e-modul berbasis aplikasi *Flip Book Maker* pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. Metode penelitian menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: (a) analisis kebutuhan; (b) pengembangan e-modul berbasis *Flip Book Maker* pada materi Pendidikan Karakter; dan (3) uji coba dan uji efektivitas e-modul berbasis *Flip Book Maker* pada materi Pendidikan Karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Flip Book Maker* pada materi Pendidikan Karakter untuk pembelajaran Mata Kuliah Pancasila efektif untuk penguatan karakter mahasiswa dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: *E-modul, Flip Book Maker, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Karakter.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi perkembangan inovasi sains dan teknologi sangatlah cepat. Ilmu pengetahuan menjadi sangat mudah untuk digunakan dimana pun dan kapan pun. Perkembangan zaman sedemikian tentunya berdampak pada konsepsi pembelajaran. Pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat kompleks. Berbagai pengalaman yang terjadi pada

diri individu akan menyebabkan si individu mengalami proses belajar yang tampak dari luar. Oleh karena itu, beberapa ahli mengemukakan pandangan yang berbeda tentang belajar.

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan tukar menukar informasi oleh dosen kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik

memerlukan bahan ajar yang baik pula. Bahan ajar yang sering digunakan adalah buku atau pun modul yang sudah dicetak. Kelemahan dari bahan ajar cetak ini adalah tampilan yang kurang menarik dan jarang dibawa oleh mahasiswa karena memiliki bobot yang besar. Bahan ajar yang inovatif pada dasarnya dapat diciptakan oleh dosen dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menarik dan dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja. Apalagi saat ini mahasiswa sudah indentik dengan gawai (*smartphone*) yang sering dibawa oleh mahasiswa. Peluang tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan serta diskusi dengan dosen Mata Kuliah Pancasila di Universitas Sriwijaya, ditemukan bahwa perlu adanya inovasi untuk menciptakan bahan ajar berbasis *digital* yang dapat diakses mahasiswa melalui gawai mereka. Agar mahasiswa mudah mengakses bahan ajar tersebut maka bahan ajar yang dikembangkan harus memanfaatkan *software* yang sesuai dengan *platform Android*. Peneliti berasumsi bahwa sekitar 90% mahasiswa memiliki *gawai* berbasis *Android*. Bahan ajar ini berbentuk e-modul berbasis *Flip Book Makers* yaitu sebuah aplikasi *electronic book* yang dilengkapi dengan gambar, suara dan video. Fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta memudahkan mereka untuk membacanya dimana saja melalui gawai mereka. *The utilization of electronic-based teaching materials has an impact on increasing student participation in learning in the classroom* [1].

Pengembangan bahan ajar ini pun diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan mening-

katkan hasil belajar. Selain itu, hal tersebut diharapkan dapat membantu dalam pembentukan karakter ataupun sikap dari para mahasiswa khususnya pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. Kecakapan-kecakapan intelektual kewarganegaraan (*civic skills*) meskipun dapat dibedakan dengan yang lain tapi *civic skills* tidak dapat dipisahkan dari kontennya [2].

Hilgard dan Brower [3] mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek dan pengalaman. Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Sedangkan Lester D. Crow [4] mengemukakan bahwa belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Belajar dapat dikatakan berhasil apabila seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajari serta mampu menyampaikan dan mengekspresikannya dalam bahasa sendiri.

The character of a person can be seen from the way of acting, thinking, and feeling in the context of community life [5]. Pengembangan karakter Pancasila pada mahasiswa dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam cara berpikir dan bertindak yang dihayati dari nilai-nilai Pancasila. Diharapkan setelah mahasiswa menggunakan e-modul dengan menggunakan aplikasi *Flip Book Makers*, mereka mampu meningkatkan hasil belajar dan juga membentuk karakter mahasiswa yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan dari asumsi tersebut maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap e-modul berbasis *Flip Book Makers* yang akan digunakan pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila pada materi Pendidikan Karakter di Universitas Sriwijaya.

KAJIAN LITERATUR

Modul adalah suatu paket pengajaran yang berkenaan dengan satu unit terkecil bertahap dari suatu pelajaran tertentu. Adapun maksud bertahap, sebab modul dipelajari secara individual dari satu unit ke unit lainnya [3]. Definisi lain menyebutkan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan yang minimal dari pendidik [6].

Strategi pengorganisasian materi pembelajaran pada modul mengandung *squencing* dan *synthesizing* [7]. *Squencing* mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, sedangkan *synthesizing* mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada peserta didik keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi penggunaan komputer (termasuk di dalamnya internet) sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) memiliki sifat interaktif dan diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara dosen, mahasiswa, dan bahan ajar. Media pembelajaran berbasis e-modul diharapkan dapat menjadi suplemen bagi pengembangan sumber pembelajaran. *Important aspects in the development of digital-based teaching materials are content, validity, usability, and functionality* [8].

E-modul dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Flip Book Makers*. *Flip Makers* adalah sebuah software yang berguna membuat aplikasi buku elektronik. Sedangkan buku elektronik

adalah buku yang dapat kita baca melalui komputer [9]

Keunggulan dari aplikasi ini adalah (1) mampu memberi efek *flip*, yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga seperti membaca buku sungguhan; (2) pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangat mudah; (3) e-book yang dihasilkan tidak berupa buku saja, tapi dapat dilengkapi dengan gambar, suara, dan video; (4) produk yang kita hasilkan dapat dipublikasikan dalam bentuk SWF atau *Flash*, *HTML* untuk di publikasikan melalui *website*. Sedangkan kelemahan dari *Flip Book Makers* [10] adalah informasi yang disampaikan cenderung lebih sedikit mendapat perhatian dari pembaca. Pembaca tentu mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan yang terkandung di dalam e-book tersebut dan bukannya dibuat terpukau dengan efek *multimedia* yang terdapat di dalam e-book tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan [11]. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya mengembangkan produk yang sudah ada melainkan juga menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis [12]. Secara garis besar pada penelitian ini akan memaparkan hasil yang diperoleh dari 3 tahap pelaksanaan penelitian pengembangan yang meliputi (a) analisis Kebutuhan tentang produk yang dikembangkan kebutuhan; (b) pengembangan e-modul berbasis *Flip Book maker* materi pendidikan karakter; dan (3) uji coba dan uji efektivitas e-modul berbasis *Flip Book Maker* materi Pendidikan Karakter. Penelitian

menggunakan sumber-sumber pendukung seperti sumber dokumen yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Sriwijaya, sampel penelitian merupakan mahasiswa dari tiga kelas yang berbeda yaitu Kelas Sosiologi kampus Indralaya, Kelas Elektro Kampus Indralaya dan Kelas Sosiologi Kampus Palembang yang terdiri dari 120 Mahasiswa yang merupakan sampel dari uji coba pengembangan produk.

Pada tahapan selanjutnya setelah dilakukannya penilaian oleh ahli maka masuk ke tahap uji coba produk pada mahasiswa. Tindakan lebih lanjut adalah pada tahapan ini akan dilakukan tiga kali tahap uji coba. Pertama adalah uji coba *prototype* bahan secara perseorangan (*one to one trying out*). Kedua, uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) yang terdiri dari 5 orang dan uji coba lapangan (*a whole class of students*) yang terdiri 48 mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan E-Modul berbasis *Flip Book Maker*

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada analisis kebutuhan, dapat diketahui bahwa selama ini metode pengajaran dengan menggunakan modul sudah sangat lumrah dan dilakukan pada hampir semua mata kuliah. Namun, konten modul terlihat tidak ada inovasi dan juga tampilan visualnya. Padahal, konten bahan ajar memiliki peran penting dalam pembentukan nilai-nilai karakter positif pada diri mahasiswa [13]. Sedangkan unsur tujuan pembuatan modul tersebut bermacam-macam dari peningkatan hasil belajar hingga menumbuhkan karakter mahasiswa.

Tanpa adanya inovasi pada pengembangan modul ini, tujuan

tersebut akan sulit untuk dicapai. Beberapa responden menyatakan bahwa dosen dalam menerangkan materi perkuliahan mengacu pada metode konvensional seperti ceramah. Meskipun metode pembelajarannya terkesan masih berpusat pada dosen, tetapi dosen juga mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diajukan dosen. Mahasiswa juga dapat bertanya kepada dosen tentang materi yang telah dibahas sebelumnya. Usaha ini dilakukan agar perkuliahan dapat berlangsung lebih demokratis dengan adanya *feedback* dari mahasiswa kepada dosen.

Oleh karena itu, diharapkan dosen dapat mengembangkan modul inovatif agar mampu untuk mencapai indikator perkuliahan yang diinginkan seperti peningkatan hasil belajar dan juga penguatan karakter. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa cenderung menjadi rendah apabila diberikan modul berbentuk cetak. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan modul inovatif dengan tampilan serta pengemasan yang menarik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah membuat e-modul menggunakan aplikasi *Flip Book Maker*. Penggunaan e-modul diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut disebabkan mahasiswa di era teknologi tinggi cenderung menyukai konsep pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. Lalu, penggunaan e-modul diharapkan akan lebih praktis dan menghemat biaya karena dapat mengurangi penggunaan kertas.

Pengembangan E-Modul berbasis Flip Book Maker

Tahap pengembangan e-modul dilakukan berdasarkan langkah pengembangan Model Borg and Gall. Namun langkah-langkahnya telah disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Adapun tahapannya meliputi analisis kebutuhan bahan ajar, mendesain bahan ajar yang akan dirancang melalui persiapan *prototype* bahan ajar, mengembangkan *draft* awal modul melalui proses validasi oleh para pakar, implementasi, mengevaluasi produk yang dikembangkan, dan perbaikan secara berkelanjutan. Kerangka pikir desain pengembangan modul dapat dilihat pada gambar 1. Setelah produk yang dikembangkan tersusun maka langkah selanjutnya yaitu implementasi produk melalui serangkaian praktek dan uji coba produk.

Pada tahapan awal adalah validasi terhadap modul terlebih dahulu, pada tahapan ini terdapat dua aspek yang akan dievaluasi yaitu validasi materi dan bahasa. Validasi dilakukan pada *draft* awal modul yang telah dikembangkan terlebih dahulu, yang bertujuan untuk melihat kelayakan modul yang akan dikembangkan yang nantinya akan mengurangi kesalahan pada tahap uji coba. Validator yang ditunjuk untuk melakukan validasi adalah pakar yang kompeten pada bidangnya.

Draft e-Modul yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi kepada pakar. Skor dan saran yang diberikan oleh pakar akan dijadikan rujukan perbaikan modul untuk disempurnakan. Adapun hasil dari validasi materi dan bahasa disajikan pada gambar 2.

Berdasarkan hasil validasi ahli, maka diperoleh hasil rerata 4,59 dapat

dikategorikan sangat baik dalam skala likert. Hasil ini berdasarkan dari aspek penilaian terhadap kesesuaian dan kebenaran dan juga bobot materi yang terdapat pada modul tersebut yang diukur dengan ahli melakukan penilaian berdasarkan dari 32 pernyataan yang berkaitan dengan model pembelajaran tersebut.

Sedangkan, berdasarkan hasil validasi ahli yang bertujuan untuk menguji kelayakan modul pada bagian bahasa yang akan diterapkan pada proses pembelajaran, maka diperoleh hasil rerata 4,2 dapat dikategorikan sangat baik dalam skala likert. Hasil ini berdasarkan aspek penilaian terhadap kesesuaian dan kebenaran dan juga bobot materi yang terdapat pada modul tersebut yang diukur dengan ahli melakukan penilaian berdasarkan dari 10 pernyataan yang berkaitan dengan model pembelajaran tersebut.

Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli maka peneliti akan melakukan perbaikan baik dari konten dan bahasa berdasarkan dari masukan dari para ahli tersebut. Kemudian akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Flip Book Makers*. Tahapan selanjutnya adalah uji coba.

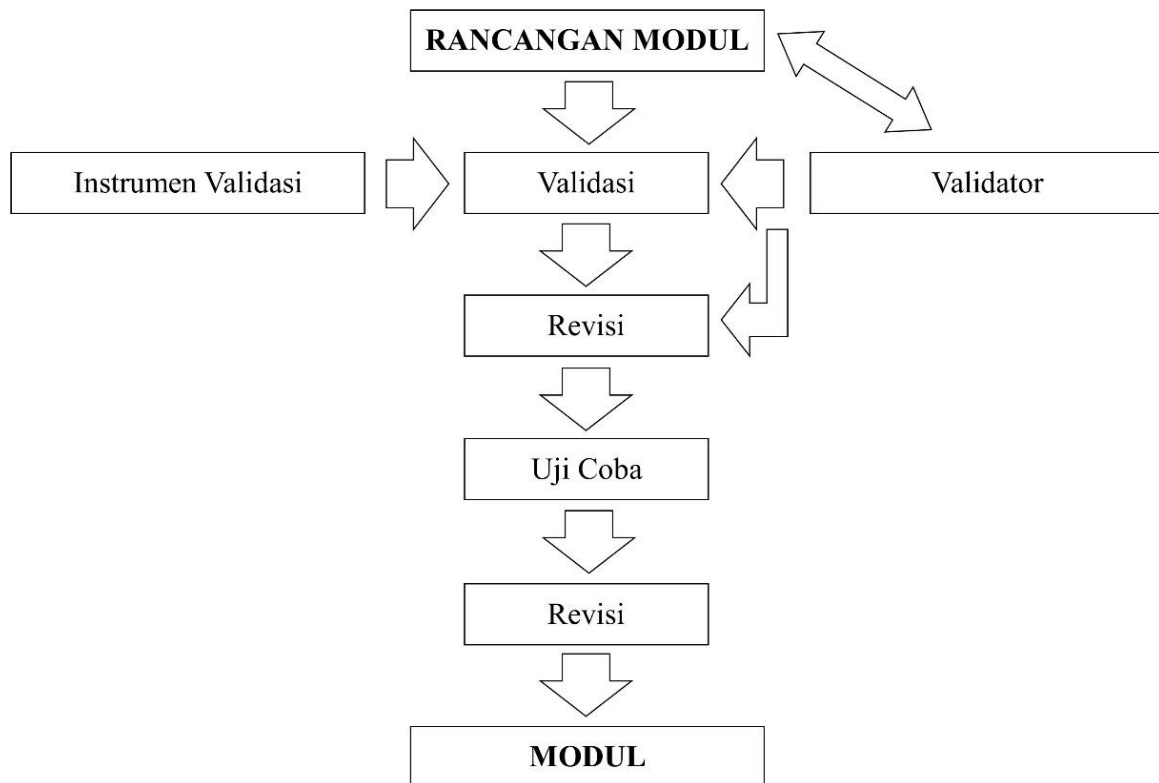
Uji Coba E-Modul Berbasis Flip Book Maker

Pada tahapan selanjutnya setelah dilakukannya penilaian oleh ahli maka masuk ke tahap uji coba produk di lapangan. Tindakan lebih lanjut adalah pada tahapan ini akan dilakukan 3 kali tahap uji coba, yang pertama adalah Uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one to one trying out*) yang terdiri dari 5 orang, Uji coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*) yang terdiri dari 10 mahasiswa dan Uji

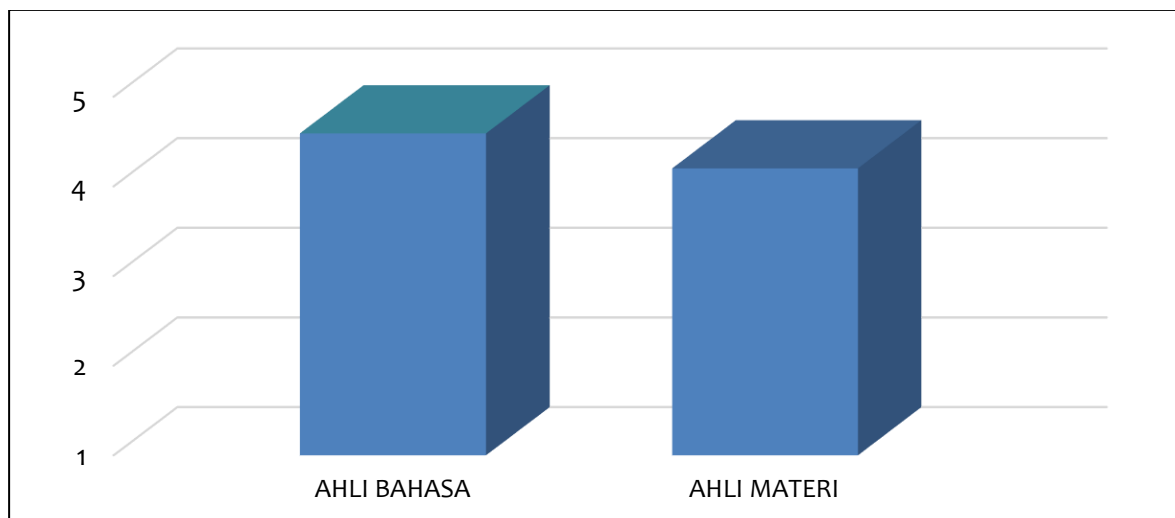
coba lapangan (*a Whole class of learners*) yang terdiri 48 mahasiswa.

Hasil dari uji coba yang telah dilakukan setelah validasi dari para ahli disajikan pada gambar 3. Berdasarkan dari hasil uji coba terdapat peningkatan dari setiap fase walaupun tidak terlalu

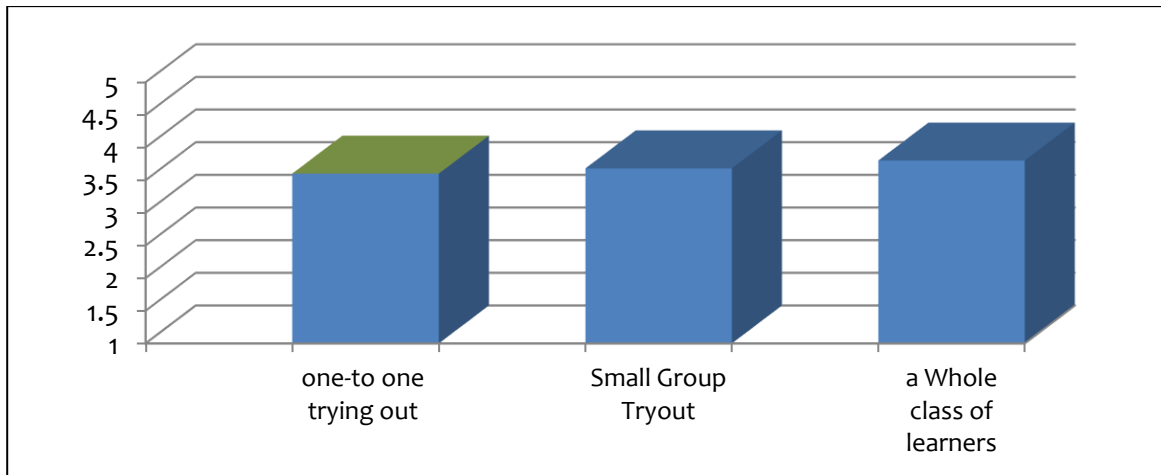
signifikan. Namun ini menandakan bahwa dari setiap tahap uji coba sudah dilakukan evaluasi demi untuk meningkatkan hasil dan juga kualitas produk yang dikembangkan dari setiap hasil evaluasi.



Gambar 1. Desain Pengembangan Modul



Gambar 2. Hasil Validasi ahli bahasa dan materi pada draft e-modul.



Gambar 2. Hasil uji coba produk e-modul

Penilaian dilakukan berdasarkan dari hasil angket mahasiswa yang mengukur bagaimana tingkat perkembangan dari setiap uji coba, sehingga melalui angket tersebut peneliti bisa melakukan perbaikan pada bagian yang dianggap masih memerlukan evaluasi, beberapa aspek penting yang menjadi tolak ukur adalah, (1) pengaplikasian *Flip Book Makers* (2) isi konten atau materi, dan (3) sistem penulisan modul. Untuk melihat tampilan dan penjelasan dari e-modul yang dikembangkan, dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian pendahuluan yang dilakukan sebagai pengumpulan data untuk penyusunan *prototype* sebagai data yang akurat, triangulasi data merupakan cara yang tepat untuk digunakan. Triangulasi data memungkinkan peneliti untuk mengurangi kemungkinan salah interpretasi dalam mengumpulkan data, menurut Denzin dan Lincoln (2011) Hasil observasi bertujuan sebagai tolak ukur untuk meninjau kebenaran dan mereduksi dengan kondisi lingkungan.

Uji Efektivitas E-Modul


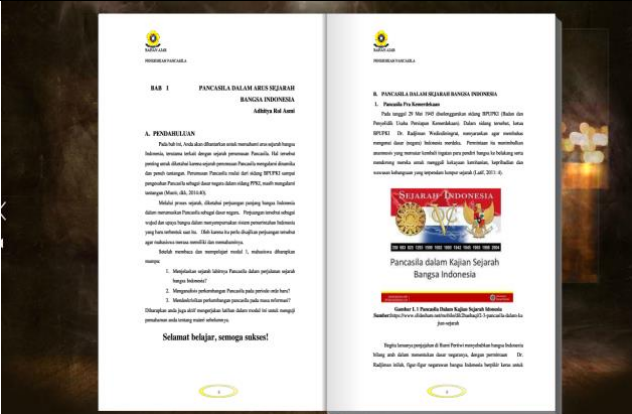
Untuk melihat peningkatan prestasi dan pengukuran sikap

mahasiswa, maka dilakukan uji T dengan *Paired Samples T Test*. Uji T tersebut berusaha untuk membandingkan pengaruh positif dan signifikan prestasi dan sikap mahasiswa (hasil *pre test* dan *post test*) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Namun, sebelum uji T dilaksanakan harus dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

Pada tahapan ini peneliti akan menguji perbedaan rerata sebelum dan sesudah perlakuan di kelas Sosiologi Indralaya pada ranah peningkatan sikap diperoleh hasil sebagai berikut. Rata-rata *pretest* sebesar 68,20 dan rerata *posttest* sebesar 76,39, pada uji T didapatkan nilai sebesar -11,848 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Sedangkan pada ranah peningkatan prestasi siap didapatkan hasil rerata *pretest* sebesar 51,04 dan rerata *posttest* sebesar 68,13, sedangkan hasil uji T didapatkan nilai sebesar -6,686 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$.

Tabel 1. Penjelasan dan tampilan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis *Flip Book Maker*

Tampilan E-Modul	Penjelasan
	<p>Tampilan Cover Depan E-Modul Pendidikan Pancasila dengan layout yang menarik dari design flip book maker</p>
	<p>Tampilan dari E-modul yang bisa dibuka seperti buku pada umumnya dengan menggunakan efek dari <i>Flip Book Maker</i>, membaca e-modul menjadi lebih realistis seperti halnya membaca buku pada umumnya.</p>

Maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Produk final merupakan e-modul berbasis aplikasi *Flip Book Makers*, pengembangan bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Pancasila di Mata kuliah pengembangan kepribadian Universitas Sriwijaya, selain itu juga untuk membantu dalam penguatan karakter dari para mahasiswa itu sendiri.

Penggunaan media pembelajaran e-leraning juga dibuat untuk mempermudah pembelajaran dan membantu mahasiswa dalam berpikir kritis terhadap materi yang akan dipelajari [14]. Selain itu, penggunaan *Flip Book maker* juga dapat membantu mahasiswa dalam

meningkatkan hasil belajar mahasiswa [15].

Penerapan metode caramah yang dilakukan secara terus menerus akan membuat mahasiswa beranggapan bahwa mata kuliah Pendidikan Pancasila hanya sebatas cerita dan hanya bersifat hafalan semata. Maka untuk meninggalkan anggapan tersebut, pengajar atau dosen seharusnya lebih inovatif. Selain berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan nilai-nilai, mata kuliah Pendidikan Pancasila juga memiliki peranan yang besar dalam pembentukan martabat serta manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Menjadi manusia Indonesia bukanlah hal yang mudah mereka harus memahami bahwa Indonesia merupakan negara multikultur dan hingga saat ini masih

menjadi permasalahan. Sehingga bukan hanya mata kuliah Pendidikan Pancasila yang berperan didalamnya melainkan pendidikan sebagai ruang lingkup yang lebih luas.

Konsep pengembangan modul Pendidikan Pancasila ini secara umum adalah untuk memberikan pendidikan karakter untuk mahasiswa, selain itu juga mahasiswa dapat memahami arti pentingnya persatuan dan kesatuan Indonesia dan menjadi menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi rasa solidaritas sosial antara sesama [16] dan senantiasa menjadikan menjaga kutuhan NKRI dan menghindari konflik-konflik yang selama ini terjadi di Indonesia [17].

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa masih tingginya kebutuhan akan media atau bahan ajar yang inovatif dalam proses pembelajaran perkuliahan, terutama pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. Pengembangan *E-Modul Berbasis Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila ini bisa menjadi solusi atas kebutuhan bahan ajar yang inovatif dan juga mampu untuk membentuk karkater mahasiswa. selain itu juga berdasarkan dari uji lapangan didapatkan bahwa e-modul berbasis *Flip Book maker* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar atau indeks pretasi mahasiswa berdasarkan dari hasil pretest dan posttest rana kognitif, sedangkan pada rana afektif untuk mengukur sikap mahasiswa dan tanggapan tentang pengembangan e-modul ini meningkat dari setiap uji coba. Dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *Flip Book Makers* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan penguatan karakter mahasiswa.

REKOMENDASI

Bagi para pengembang selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan, penelitian masih banyak yang harus dievaluasi lagi namun setidaknya ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Pertama adalah konten dan juga penggunaan media akses berupa laptop yang harus benar-benar memiliki kondisi yang baik, dan juga materi yang memadai. Selain itu terkadang pemakaian modul dalam proses pembelajaran dapat juga menghilangkan konsentrasi para mahasiswa yang hanya berfokus pada media ajar saja tapi tidak fokus pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mnkandla, E. and Minnaar, A. (2017). *The Use of Social Media in E-Learning: A Metasynthesis*. International Review of Research in Open and Distributed Learning Volume 18, Number 5. Diambil dari <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/3014/4293>
- [2] Ade, V., dan Affandi, I. (2016). *Implementasi Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Mengembangkan Keterampilan Kewarganegaraan (Studi Deskriptif Analitik Pada Masyarakat Talang Mamak Kec. Rakit Kulim, Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau)*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Volume 25, Nomor 1, Juni 2016. DOI: 10.17509/jpis.v25i1.3671
- [3] Hamalik, Oemar. (1993). *Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagakerjaan*. Bandung: Trigenda Karya
- [4] Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

- [5] Baehr, J. (2017). *The Varieties of Character and Some Implications for Character Education*. *Journal of Youth and Adolescence*; New York Vol. 46, Iss. 6, (June, 2017): 1153-1161. DOI:10.1007/s10964-017-0654-z
- [6] Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- [7] Santyasa, I Wayan. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- [8] Green, A., Boateng, B. A., Lowe, G. R., Walden, M. (2017). *Evaluating Evidence-Based Practice Knowledge and Beliefs Through the e-Learning EBP Academy*. *The Journal of Continuing Education in Nursing*; Thorofare Vol. 48, Iss. 7, (Jul 2017): 304-311. DOI: 10.3928/00220124-20170616-07
- [9] Dahar, R.W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Airlangga
- [10] Borg and Gall. (2007). *An introduction: Eight Edition Educational Research*. New York: Pearson Education.
- [11] Arif Handoko. (2013). Kelemahan efek “Flip Book” dalam e-book. Diambil dari <https://web7crawler.wordpress.com/2013/03/27/kelemahan-efek-flip-book-dalam-e-book/> (diakses pada, 10 Mei 2017).
- [12] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan ke-14)*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Lionar, U. (2017). Identifikasi Nilai Multikulturalisme dalam Buku Teks Pelajaran Sejarah Indonesia Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Volume 26, Nomor 1, Juni 2017. DOI: 10.17509/jpis.v26i1.6927
- [14] Suarsana, I. M. (2013). *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- [15] Pornamasari, E. I. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbasis Teori Vygotsky Materi Pokok Relasi Dan Fungsi*. *Aksioma*, 7(1), 74-83.
- [16] Mujiyati, N., Wardo, W., & Agung, L. (2017). *The Strategies to Improve Social Solidarity of Senior High School Students through History Module Based on Problems*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(2), 130-137.
- [17] Pratama, Y., dan Joebagio, H. (2017). *The Development of Means-Ends Analysis and Value Clarification Technique Integration Model to explore the local Wisdom in Historical Learning*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11 (2), 179-187.